

Tutorial 3ds max Modeling 1: Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.5)

Miftah Fahmi

miftahfahmi@yahoo.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

➤ **Mempersiapkan Logo untuk proses animasi**

Pada bagian ini anda akan mempersiapkan objek untuk proses animasi dengan memisahkan objek ring dengan objek bagian dalam, justifikasi pivot points, dan memutar objek pada arah yang berbeda.

Lanjutkan dari pelajaran anda sebelumnya, atau buka menu File, pilih Open, dan arahkan ke direktori `\tutorials\intro_to_modeling` dan buka file ***LogoBeveled.max***.

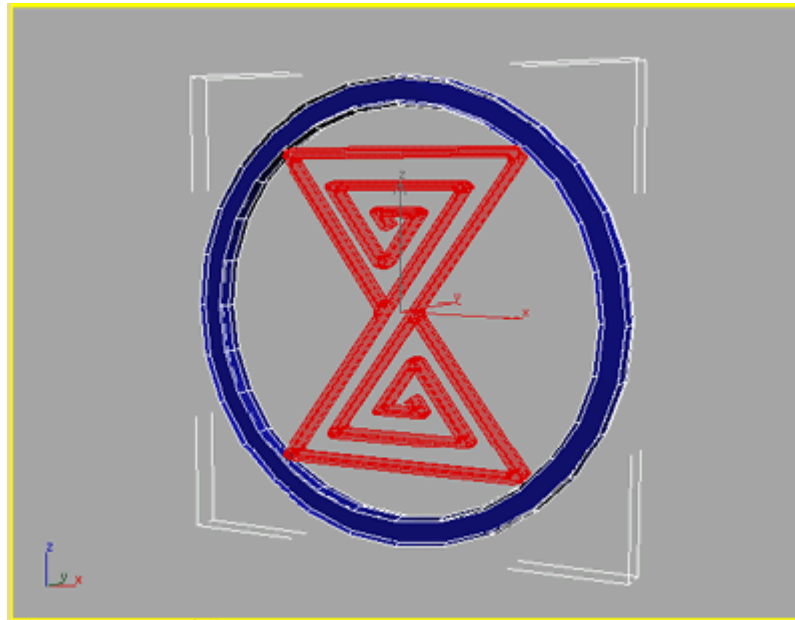
Pemisahan Objek:

Langkah pertama adalah merubah objek menjadi **Editable Mesh**.

1. Pilih logo pada viewport.
2. Klik-kanan logo dan pilih **Convert To > Convert To Editable Mesh** dari **quad menu**.

Editable Mesh akan ditampilkan di modifier stack.

3. Klik tombol **plus** di sebelah kiri “Editable Mesh” untuk meng-expand detail pada modifier stack. Pilih **Element**.
4. Klik-kanan pada **label viewport Perspective** dan pilih **Edged Faces**. Lalu klik objek 3D bagian dalam.



Mode Edged Faces akan menampilkan objek terseleksi dalam bentuk elemen berwarna merah.

5. Pada **Edit Geometry rollout**, klik **Detach**. Pada jendela dialog Detach, beri nama objek tersebut dengan nama **Hourglass**, dan klik **OK**.

Ketika objek tidak dalam keadaan terpilih, elemen merah tersebut akan menghilang.

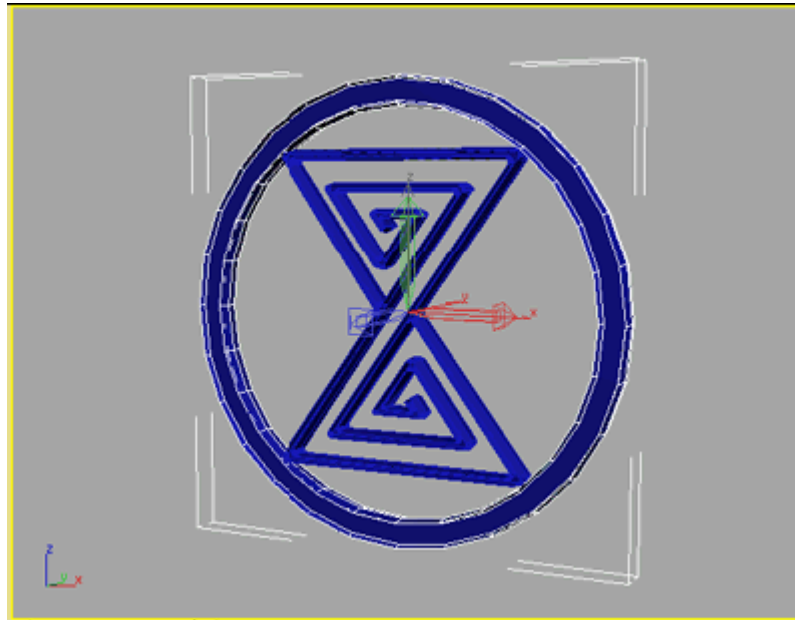
6. Pada **modifier stack**, klik lagi **Element** untuk me-nonaktifkan.

Justifikasi pivot points:

Animasi objek logo tergantung dari pivot point. Selanjutnya, anda akan melakukan justifikasi pada pivot point Hourglass dan objek Outer Ring sehingga objek-objek tersebut bergerak sesuai rencana yang dibuat. Saat objek **Outer Ring** masih dalam kondisi terseleksi:

1. Buka panel **Hierarchy**, pada **Adjust Pivot** rollout, klik **Affect Pivot Only**.

Pivot point tripod tampil.



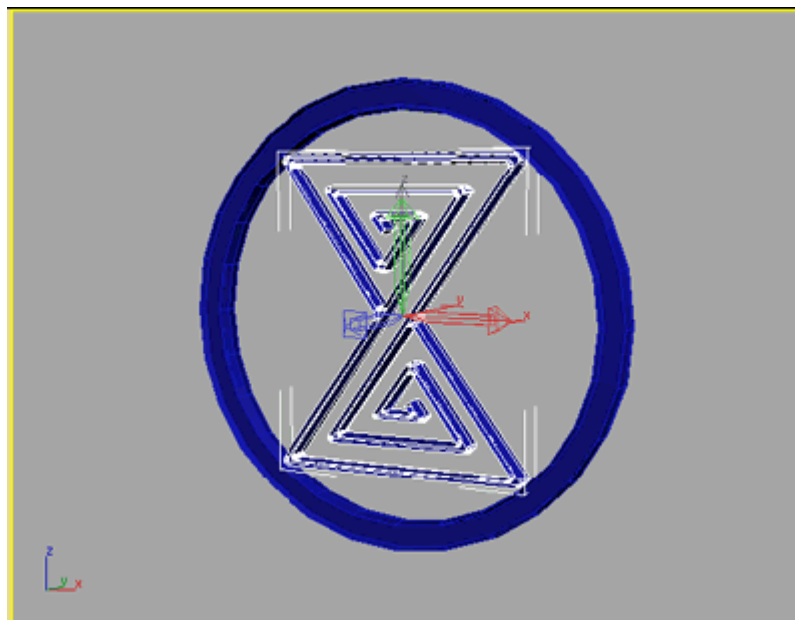
The Pivot point tripod.

2. Pada grup **Alignment**, klik **Center To Object**.

pivot point secara langsung akan pindah ke tengah-tengah objek.

3. Klik objek Hourglass dan ulangi proses di atas. Klik Center To Object dan lihat bahwa posisi pivot point pindah dengan sendirinya.

Tip: Anda dapat berpindah objek ketika rollout adjusting pivot points aktif.



Posisi pivot untuk setiap objek.

4. Nonaktifkan tombol **Affect Pivot Only**.
5. Simpan pekerjaan anda sebagai **MyLogo4.max** .

Lanjutkan pada **Tutorial 3ds max Modeling 1:Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.6)**

Biografi Penulis



Miftah Fahmi. Menyelesaikan pendidikan kertas di STPK tahun 1998, dan S1 di Teknik Informatika *STMIK Mardira Bandung* tahun 2008. Bekerja sebagai desainer grafis dan interior pada perusahaan pemegang *brand clothing 3 Second, Greenlight & Moutley* pada tahun 2001-2007. Saat ini menjadi salah satu orang di belakang layar pada perusahaan *Advio Architecture Interior* di Bandung. Web: www.advioliving.com.

E-mail/FS/FB : miftahfahmi@yahoo.com